

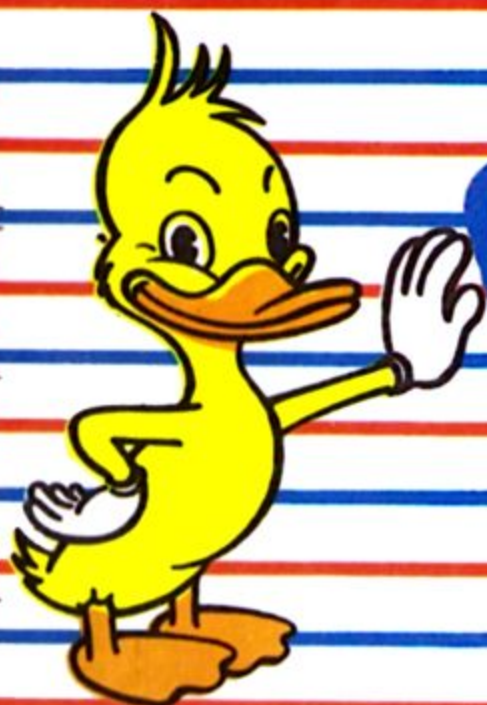
IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

L.1000

PER IL TUO **Commodore**

Una pubblicazione della J:soft editrice

sped. in abb. post. Gruppo 11/70



PAPER

J:soft

38

Anno 2 - N° 38 - 4 ottobre 1985

VIC-20

Battaglia galattica

VIC-20

Caccia al tesoro

C16

Campo minato

C16

C64

Quilt Squares

C64

Uccelli assassini

Guida per l'input dei programmi versioni VIC 20 e C64

Notate che i listati contengono 'parole' racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essere premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da [(<)] deve essere premuto con-

temporaneamente al tasto COMMODORE. Inoltre, se tra parentesi graffa si trova un carattere alfabetico "solitario" questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CTRL. Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{ CLR }	SHIFT CLR/HOME		{ CYN }	CTRL 4		[<7>]	CTRL 7	
{ HOME }	CLR/HOME		{ PUR }	CTRL 5		[<8>]	CTRL 8	
{ SU } "	SHIFT CRSR		{ GRN }	CTRL 6		{ F1 }	F1	
{ GIU' }	CRSR		{ BLU }	CTRL 7		{ F2 }	F2	
{ SIN }	SHIFT CRSR		{ YEL }	CTRL 8		{ F3 }	F3	
{ DES }	CRSR		[<1>]	CTRL 1		{ F4 }	F4	
{ RVS }	CTRL 9		[<2>]	CTRL 2		{ F5 }	F5	
{ OFF }	CTRL 0		[<3>]	CTRL 3		{ F6 }	F6	
{ BLK }	CTRL 1		[<4>]	CTRL 4		{ F7 }	F7	
{ WHT }	CTRL 2		[<5>]	CTRL 5		{ F8 }	F8	
{ RED }	CTRL 3		[<6>]	CTRL 6				

Per ricevere gli arretrati di **PAPER** *جورنال* compilare il seguente tagliando:



J.soft **Compilare ed inviare in busta chiusa a:**
 viale Restelli, 5 - 20124 Milano - Tel. 02/6888228-683797-6880841-2-3

Nome _____

Cognome _____

Indirizzo _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____

Desidero ricevere i seguenti numeri arretrati di
PAPER *جورنال* _____ Anno _____

PAPER *جورنال* dedicato a _____ Anno _____

a L. 2.000 cad. per un totale di L. a mezzo

assegno allegato contanti allegati





7 **Battaglia galattica (3KRam Joystick)**
di Smith trad. e adatt. di S. Albarelli



10 **Caccia al tesoro (Joystick)**
di C. Averhulser trad. e adatt. di F. Sarcina

16 **Campo minato (Joystick)**
di S. Igo trad. e adatt. di F. Sarcina



20 **Quilt Squares**
di C. Regena trad. e adatt. di M. Anticoli

26 **Uccelli assassini (Joystick)**
di N. Hopkins. tra. e adatt. di S. Alborelli

J.soft s.r.l.
**DIREZIONE, REDAZIONI
E AMMINISTRAZIONE**
Via Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Mauro Cristulib Grizzi

REDAZIONE:
Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:
Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

**AUTORIZZAZIONE ALLA
PUBBLICITÀ:**
Tribunale di Milano n° 178
del 14.04.1984

STAMPA:
Intergrafica - Pioltello (MI)
Rivista associata
all'Unione stampa
Periodica Italiana



PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la
DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento
postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.000
Numero arretrati L. 2.000

© TUTTI I DIRITTI DI
RIPRODUZIONE O TRADUZIONE
DEGLI ARTICOLI PUBBLICATI
SONO RISERVATI



Stop Bug

Se non l'hai già fatto, memorizza e salva su nastro o disco la versione di Stop Bug per il tuo computer. Questo programma ti permette, una volta caricato ed attivato con Run, di digitare i listati di Papersoft Commodore senza introdurre errori di battitura.

Come avrai notato, le linee dei nostri programmi terminano con la parola ":rem" seguita da un numero, detto checksum; non copiare questa parte della linea, che serve solo per tua informazione. Quando Stop Bug è in funzione, infatti, tutte le volte che premi il tasto Return dopo aver digitato una linea di programma, appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo un numero, che deve coincidere con il checksum da noi pubblicato (sempre che tu non abbia usato

comandi abbreviati, come ? per Print).

Usando Stop Bug tieni conto del fatto che gli spazi non influiscono sui checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni Print dove sono spesso presenti. Inoltre eventuali inversioni di caratteri non vengono segnalate.

Un altro metodo per utilizzare Stop Bug, soprattutto se sei abituato ad usare le abbreviazioni dei comandi Basic, è controllare i checksum listando il programma e battendo Return su ogni linea.

Se intendi sospendere il lavoro di digitazione, puoi salvare su nastro o disco il programma che stai memorizzando senza che Stop Bug interferisca; al momento di riprendere il lavoro ricordati però di caricare ed attivare Stop Bug prima di ricaricare il tuo programma.

Per disabilitare Stop Bug premi Run/Stop e Restore (su C64 e VIC 20) oppure Run/Stop e Reset (su C16 e Plus/4). Per riattivarlo batti-

*SYS PEEK(56)*256 per il VIC 20;
SYS 16128 per il C16 e il PLUS/4;
SYS 40704 per il C 64.*

STOP BUG per C64 e VIC 20

```
100 POKE55,0:POKE56,PEEK(56)-1:R=PEEK(56)*256:PRINT"{CLR}
ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=RTOR+132:READA:CK=CK+A:IFA=999THENA=R/256
120 POKEI,A:NEXT
130 IFCK<>22689THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
TA":END
140 SYS(R):PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIVAT
O.":NEW
200 DATA173,36,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,999,173,37,3,141,34,999,169
220 DATA32,141,36,3,169,999,141,37,3
230 DATA169,0,133,254,96,32,87,241,133
240 DATA251,134,252,132,253,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,254,133
260 DATA254,165,251,166,252,164,253,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,214,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,216,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,254,169,0
310 DATA133,254,172,33,999,192,87,208,6
320 DATA32,205,189,76,117,999,32,205,221
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,214,76,55,999
```

STOP BUG per C16 e PLUS/4

```
100 POKE55,0:POKE56,63:PRINT"{CLR}ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=16128TO16260:READA:CK=CK+A:POKEI,A:NEXT
120 IFCK<>14248THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
TA":END
130 SYS16128:PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIV
ATO.":NEW
200 DATA173,34,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,63,173,35,3,141,34,63,169
220 DATA32,141,34,3,169,63,141,35,3
230 DATA169,0,133,6,96,32,232,235,133
240 DATA3,134,4,132,5,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,6,133
260 DATA6,165,3,166,4,164,5,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,205,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,207,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,6,169,0
310 DATA133,6,172,33,63,192,232,208,6
320 DATA32,95,164,76,117,63,32,7,208
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,205,76,55,63
```


Dal n° 39 i nostri affezionati lettori troveranno in edicola solo due edizioni di PaperSoft.

La prima dedicata interamente al Commodore 64 la seconda costituita da un'edizione mista che proporrà programmi per il Commodore Vic 20, C16 e Plus 4, Sinclair e Texas TI99/A4.

Gli abbonati all'edizione Sinclair riceveranno, fino alla fine dell'anno, l'edizione mista che conterrà i programmi per il loro computer.

Gli utenti dei computer Commodore che volessero modificare i termini dell'abbonamento sono pregati di compilare e spedire a:

J.soft – Ufficio Abbonamenti – V.le Restelli, 5 - 20124 Milano



Cognome _____ Nome _____

Indirizzo _____ Città _____ CAP _____

Desidero che per il mio abbonamento a PaperSoft edizione Commodore sia inviato PaperSoft:

edizione per C64 edizione per VIC20, C16/Plus4
barrare la casella che interessa.

Compilare ed inviare in busta chiusa a:

J.soft viale Restelli, 5 - 20124 Milano



Errata Corrige

Sono stati scambiati per errore i listati delle due versioni per C16 e VIC 20 del programma SOTTERRANEI. Risulta perciò che la versione pubblicata sul numero 32 della nostra rivista "gira" sul VIC 20, mentre quella apparsa nel numero 33 "gira" sul C16. Ce ne scusiamo con i lettori.



3K Ram-Joystick

Battaglia galattica

In questo emozionante e veloce gioco per VIC 20 con espansione da 3K ram dovrete distruggere tutti gli alieni che si affacceranno nella vostra zona di sorveglianza con i potenti laser della vostra base stellare.

Purtroppo i vostri laser possiedono potenza sufficiente per sparare solamente 100 colpi.

Facendo partire il gioco il computer dà subito il via alla battaglia ga-

lattica, dopo aver programmato i necessari caratteri.

Con il Joystick potete muovere i cannoncini che si trovano ai lati del riquadro: essi, quando sparate, inviano il colpo nell'incrocio delle loro coordinate.

Ogni alieno colpito frutta dieci punti, e quando si sono sparati i 100 colpi a disposizione il gioco termina.

```
1 PRINT" {CLR}":POKE36879,8 :rem 115
3 PRINT" {WHT}ISTRUZIONI.....(S/N)" :rem 48
5 GETA$:IFA$<>"S"ANDA$<>"N"THEN5 :rem 97
7 IFA$="N"THENPRINT" {GIU'}ATTENDERE PREGO.....":GOTO21 :rem 60
9 PRINT" {CLR} BATTAGLIA GALATTICA. " :rem 222
11 PRINT" {YEL} USA IL JOYSTICK PER{ 4 SPAZI}MUOVERE IL MI :rem 137
    RINO{ 3 SPAZI}SULL'ALIENO CHE FUGGE"
13 PRINT"E QUANDO ESSO SI TROVANEL CENTRO DELLA CROCEPREM :rem 180
    I FIRE PER SPARARE"
```



```

15 PRINT" {GIU' }HAI UNA SCORTA LIMITA-TA DI COLPI; CERCA D
   I{ 4 SPAZI}NON SPRECARLI !!" :rem 72
17 PRINT :rem 245
19 REM --RIDEFINISCE I CARATTERI-- :rem 15
21 P=PEEK(52)-2:POKE52,P:POKE56,P:CLR:FORI=7168TO7679:POK
   EI,PEEK(I+25600):NEXT :rem 30
23 FORC=7432TO7511:READA:POKEC,A:NEXT :rem 54
25 REM --CARICA IL LINGUAGGIO MACCHINA PER LA LETTURA DEL
   JOYSTICK-- :rem 43
27 A=0:FORJ=828TO912:READX:POKEJ,X:A=A+X:NEXT:READX:IFX<>
   ATHENPRINT"ERRORE NEI DATA":END :rem 218
29 PRINT" {GIU' }{RVS}* FUOCO PER INIZIARE *{OFF}":SYS828
   :rem 222
31 IFPEEK(845)<>0THEN31 :rem 71
33 PRINT" {CLR}":POKE36869,255 :rem 11
35 REM --VARIABILI-- :rem 147
37 A=PEEK(36866)AND128:SC=4*A+64*(PEEK(36869)AND112):C=30
   720:PH=100 :rem 216
39 S1=36876:S2=S1+1:V=S2+1 :rem 197
41 M(1)=SC+76:M(2)=SC+472:M(3)=SC+243:M(4)=SC+262
   :rem 138
43 BO=SC+247+INT(RND(1)*9+1) :rem 31
45 REM --INIZIALIZZA LO SCHERMO-- :rem 251
47 FORY=1TO50:W=SC+INT(RND(1)*350+67):POKEW+C,7:POKEW,42:
   NEXTY :rem 97
49 FORB=SC+44TOSC+65:POKEB+C,4:POKEB+C+440,4:POKEB,33:POK
   EB+440,33:NEXT :rem 54
51 FORB=SC+66TOSC+462STEP22:POKEB+C,4:POKEB+C+21,4:POKEB,
   33:POKEB+21,33:NEXT :rem 154
53 REM -- ROUTINE PRINCIPALE -- :rem 13
55 CD=(M(3)+1)+(M(1)-(SC+68)) :rem 164
57 IFPEEK(841)=0THENGOSUB89 :rem 155
59 IFPEEK(842)=0THENGOSUB95 :rem 155
61 IFPEEK(843)=0THENGOSUB101 :rem 185
63 IFPEEK(844)=0THENGOSUB107 :rem 194
65 IFPEEK(845)=0THENGOSUB167 :rem 203
67 IFPH<0THEN113 :rem 196
69 POKEV,0:POKES1,0:POKES2,0 :rem 227
71 IFPEEK(845)=0ANDBO=CDTHEN161 :rem 106
73 POKE(M(1)),34:POKE(M(2)),35:POKE(M(3)),36:POKE(M(4)),3
   7 :rem 172
75 Z=INT(RND(1)*4+1):ONZGOSUB137,143,149,155 :rem 0
77 POKEBO+C,7:POKEBO,38 :rem 144
79 PRINT" {HOME}{YEL}PUNTI:{WHT}"SE:PRINT" {HOME}{ 12 DES}
   {YEL}REC.:{WHT}"HI :rem 73
81 PRINT" {GRN}{HOME}{GIU' }{ 5 DES}COLPI{ 2 SPAZI}:{WHT}"P
   H"{SIN} " :rem 60
83 IFSE>HITHENHI=SE :rem 246
85 GOTO53:REM --FINE ROUTINE PRINCIPALE-- :rem 15
87 REM -- MIRINO -- :rem 213
89 FORT=3TO4:M(T)=M(T)-22:POKE(M(T))+22,32 :rem 171

```



```

91 IFPEEK (M (T) - 22) = 33 THEN M (T) = M (T) + 22 :rem 116
93 NEXT: RETURN :rem 197
95 FORT=3 TO 4: M (T) = M (T) + 22: POKE (M (T)) - 22, 32 :rem 168
97 IFPEEK (M (T) + 22) = 33 THEN M (T) = M (T) - 22 :rem 122
99 NEXT: RETURN :rem 203
101 FORT=1 TO 2: M (T) = M (T) - 1: POKE (M (T)) + 1, 32 :rem 98
103 IFPEEK (M (T) - 1) = 33 THEN M (T) = M (T) + 1 :rem 56
105 NEXT: RETURN :rem 239
107 FORT=1 TO 2: M (T) = M (T) + 1: POKE (M (T)) - 1, 32 :rem 104
109 IFPEEK (M (T) + 1) = 33 THEN M (T) = M (T) - 1 :rem 62
111 NEXT: RETURN :rem 236
113 REM -- FINITI I COLPI -- :rem 176
115 POKES 2, 0 :rem 167
117 FOR F=150 TO 250 STEP 2: POKES 1, F: POKES 1-1, F-7: POKES 1-2, F-1
4: POKE V, 15: NEXT :rem 219
119 POKES 1, 0: POKES 1-1, 0: POKES 1-2, 0 :rem 249
121 FORT=1 TO 4: POKE (M (T)), 32: NEXT: POKE BO, 32 :rem 85
123 PRINT "{WHT}{HOME}{ 7 GIU' } { 2 DES } HAI FINITO I COLPI"
:rem 139
125 PRINT "{YEL}{ 2 GIU' } { 2 DES } { 4 SPAZI } PREMI FUOCO."
:rem 138
127 PRINT "{DES}{CYN}B{BLU}A{PUR}T{RED}T{YEL}A{GRN}G{CYN}L
{BLU}I{PUR}A {RED}G{YEL}A{GRN}L{CYN}A{BLU}T{PUR}T
{RED}I{YEL}C{GRN}A{CYN}" :rem 208
129 PH=100: SE=0 :rem 65
131 IFPEEK (845) <> 0 THEN 131 :rem 169
133 PRINT "{CLR}": GOTO 41 :rem 211
135 REM -- MUOVE L'ALIENO -- :rem 232
137 BO=BO-22: POKE BO+22, 32 :rem 165
139 FOR J=33 TO 37: IFPEEK (BO-22) = J THEN BO=BO+22 :rem 131
141 NEXT: RETURN :rem 239
143 BO=BO+22: POKE BO-22, 32 :rem 162
145 FOR J=33 TO 37: IFPEEK (BO+22) = J THEN BO=BO-22 :rem 128
147 NEXT: RETURN :rem 245
149 BO=BO-1: POKE BO+1, 32 :rem 66
151 FOR J=33 TO 37: IFPEEK (BO-1) = J THEN BO=BO+1 :rem 23
153 NEXT: RETURN :rem 242
155 BO=BO+1: POKE BO-1, 32 :rem 63
157 FOR J=33 TO 37: IFPEEK (BO+1) = J THEN BO=BO-1 :rem 29
159 NEXT: RETURN :rem 248
161 REM -- ALIENO COLPITO -- :rem 2
163 FOR VO=15 TO 0 STEP -.3: POKE BO, 39: POKE V, VO: POKES 2, 160+VO: P
OKE BO, 32: NEXT: SE=SE+10 :rem 64
165 POKES 2, 0: FORT=1 TO 4: POKE (M (T)), 32: NEXT: PRINT "{CLR}": GO
TO 41 :rem 146
167 REM -- SPARO -- :rem 187
169 POKE CD-22, 41: POKE CD+22, 41: POKE CD-1, 40: POKE CD+1, 40
:rem 66
171 FOR F=250 TO 200 STEP -5: POKES 1, F: POKE V, 10: POKES 2, F: NEXT
:rem 241
173 PH=PH-1 :rem 102

```



```

175 POKECD-22,32:POKECD+22,32:POKECD-1,32:POKECD+1,32
:rem 65
177 RETURN
:rem 127
179 REM -- DATI CARATTERI RIDEFINITI --
:rem 225
181 DATA0,0,60,36,36,60,0,0
:rem 70
183 DATA0,255,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,255,0
:rem 170
185 DATA64,64,64,127,127,64,64,64,2,2,2,254,254,2,2,2
:rem 94
187 DATA16,16,56,108,198,40,0,0,8,0,64,0,4,0,32,1
:rem 130
189 DATA0,0,0,255,0,0,0,0,16,16,16,16,16,16,16,16
:rem 116
191 DATA0,0,0,16,0,0,0,0
:rem 160
193 REM -- DATI L.M. LETTURA JOYSTICK --
:rem 221
195 DATA120,169,78,141,20,3,169,3,141,21,3,88
:rem 217
197 DATA96,0,0,0,0,0,169,0,141,19,145,169,127,141
:rem 144
199 DATA34,145,173,17,145,41,4,141,73,3,173
:rem 122
201 DATA17,145,41,8,141,74,3,173,17,145,41,16,141
:rem 143
203 DATA75,3,173,32,145,41,128,141,76,3,173
:rem 113
205 DATA17,145,41,32,141,77,3,169,255,141,34,145:rem 107
207 DATA169,128,141,19,145,76,191,234,0,0,0,0,7167
:rem 206

```



Caccia al tesoro

Joystick

Scopo di questo gioco è recuperare un tesoro lasciato dai pirati su un'isola sperduta, evitando una serie di ostacoli. Il tesoro è composto da monete e lingotti d'oro e da un forziere pieno di gioielli. Gli ostacoli sono barili di rum, sabbie mobili e fantasmi di antichi pirati (che appaiono sotto forma di teschi); insomma, tutto ciò che può mettere in pericolo la vita di un cacciatore di tesori. Quando, guidando il cacciatore col joystick n.

1, sarete riusciti a raccogliere la maggior parte delle monete e dei lingotti d'oro (potete lasciare sul terreno una moneta e/o un lingotto), accederete a un nuovo schermo.

Non è necessario recuperare il forziere, ma se lo fate guadagnate molti più punti; ricordate però di tener premuto il pulsante del joystick mentre cercate di attraversare le sabbie mobili che circondano il forziere. Durante il gioco potete

vedere il numero dello schermo e il punteggio.
 Ci sono cinque livelli di difficoltà: quello che selezionate determina il

numero di ostacoli fissi e mobili, oltre ad influenzare il punteggio guadagnato per ogni tesoro che recuperate.

```

100 GOSUB1920 :rem 221
110 COLOR4,7,3:COLOR0,2,7:VOL8 :rem 20
120 PRINT"{CLR}{ 7 GIU' } [<1>]*****{RVS} CACCIA AL T
    ESORO {OFF}*****" :rem 44
130 FORI=14336+35*8TO14336+47*8+7:READA:POKEI,A:NEXT :rem 36
140 FORI=14336+58*8TO14336+61*8+7:READA:POKEI,A:NEXT :rem 38
150 FORI=1TO1000:NEXT:GOSUB1050 :rem 145
160 GOSUB390 :rem 179
170 POKE65298,PEEK(65298)AND251:POKE65299,56 :rem 255
180 RN=RN+1:P=1:Q=40 :rem 150
190 GOSUB680:GOSUB1280:GOSUB1400 :rem 188
200 CL=3950 :rem 47
210 JS=JOY(1)AND15 :rem 26
220 TL=CL:Z=CL:ONJSGOSUB300,310,320,330,340,350,360,370 :rem 60
230 CL=Z:SOUND3,750,2:GOSUB430 :rem 40
240 IFFLANDNOTDFTHENGOSUB960 :rem 83
250 IFFDFTHEN1710 :rem 168
260 POKETL,32:POKETL+Q,32 :rem 14
270 POKECL,46:POKECL+Q,47:POKECM+CL,67:POKECM+Q+CL,67:GOS
    UB750:IFGC<2ANDGB<2THEN170 :rem 180
280 GOSUB830:IFFDFTHEN1710 :rem 0
290 GOTO210 :rem 103
300 Z=Z-Q:RETURN :rem 28
310 Z=Z-39:RETURN :rem 56
320 Z=Z+P:RETURN :rem 27
330 Z=Z+41:RETURN :rem 49
340 Z=Z+Q:RETURN :rem 30
350 Z=Z+39:RETURN :rem 58
360 Z=Z-P:RETURN :rem 33
370 Z=Z-41:RETURN :rem 55
380 RETURN :rem 123
390 PRINT"{GIU' }{RVS} [<2>]LIVELLO DI DIFFICOLTA' (1-5)?" :rem 232
400 GETKEYA$ :rem 194
410 AA=VAL(A$):IFAA<1ORAA>5THEN400 :rem 254
420 RETURN :rem 118
430 : :rem 209
440 TC=0:IFPEEK(CL)=35ORPEEK(CL+Q)=35ORPEEK(CL)=36ORPEEK(
    CL+Q)=36THENTC=P :rem 61
450 IFPEEK(CL)=37ORPEEK(CL+Q)=37ORPEEK(CL)=38ORPEEK(CL+Q)
    =38THENTC=P :rem 8

```



```

460 IFPEEK (CL) = 39ORPEEK (CL+Q) = 39ORPEEK (CL) = 40ORPEEK (CL+Q)
    = 40THENTC=P :rem 255
470 IFPEEK (CL) = 41ORPEEK (CL+Q) = 41THENTC=P :rem 232
480 IFTCTHENCL=TL:RETURN :rem 119
490 IF (PEEK (CL) = 47ANDPEEK (CL+Q) = 32) OR (PEEK (CL) = 32ANDPEEK (
    CL+Q) = 46) THENRETURN :rem 195
500 IFPEEK (CL) = 32ANDPEEK (CL+Q) = 32THENRETURN :rem 208
510 IFPEEK (CL) = 46ANDPEEK (CL+Q) = 47THENRETURN :rem 220
520 IFPEEK (CL) = 42ORPEEK (CL+Q) = 42THEN580 :rem 95
530 IFPEEK (CL) = 61ORPEEK (CL+Q) = 61THENGGB=GB-P:SC=SC+10*AA:S
    OUND1,500,25 :rem 180
540 IFPEEK (CL) = 60ORPEEK (CL+Q) = 60THENGCGC=GC-P:SC=SC+AA:SOUN
    D1,900,25 :rem 46
550 IFPEEK (CL) = 43ORPEEK (CL+Q) = 43ORPEEK (CL) = 44ORPEEK (CL+Q)
    = 44THEN610 :rem 112
560 IFPEEK (CL) = 45ORPEEK (CL+Q) = 45THEN960 :rem 107
570 RETURN :rem 124
580 : :rem 215
590 POKETL,32:POKETL+Q,32:POKECL,46:POKECL+Q,47:POKECL+CM
    ,0:POKECL+CM+Q,0 :rem 71
600 GOTO1020 :rem 146
610 : :rem 209
620 D=INT(RND(1)*10)+1 :rem 162
630 JB=-(JOY(1)AND128)/128 :rem 140
640 IFJBANDPEEK(CJ) = 59ANDD>2THENCL=CH:POKECI,32:SC=SC+100
    *AA:FG=P:RETURN :rem 66
650 IFJBANDPEEK(CJ) <> 59ANDD>2THENCL=CL+47:GOTO430
    :rem 37
660 CL=CH+41:POKETL,32:POKETL+Q,32:POKECL,46:POKECM+CL,67
    :GOTO1020 :rem 67
670 : :rem 215
680 PRINT"{CLR}":CM=-1024 :rem 253
690 FORI=3072TO3111:POKEI,35:POKECM+I,78:NEXT :rem 8
700 FORI=3151TO4071STEP40:POKEI,35:POKECM+I,78:NEXT
    :rem 164
710 FORI=4030TO3991STEP-1:POKEI,35:POKECM+I,78:NEXT
    :rem 166
720 FORI=4032TO3112STEP-40:POKEI,35:POKECM+I,78:NEXT
    :rem 205
730 RETURN :rem 122
740 : :rem 213
750 PRINT"{HOME}{ 24 GIU' }{DES}[<1>]SCHERMO"RN"
    { 3 SPAZI}PUNTI"SC;:IFFGTHEN780 :rem 48
760 RD=INT(RND(1)*15) :rem 162
770 ONRDGOSUB780,780,780,780,780,780,790,780,780,780,780,
    780,810,780,780 :rem 5
780 RETURN :rem 127
790 IFPEEK(CI) = 32ANDPEEK(CJ) = 32THENPOKECI,58:POKECJ,59:PO
    KECI+CM,70:POKECJ+CM,70 :rem 229
800 RETURN :rem 120

```



```

810 IFPEEK(CI)=58THENPOKECI,32:POKECJ,32      :rem 214
820 RETURN                                     :rem 122
830 :                                          :rem 213
840 D=INT(RND(1)*AA)+1:ONDGOSUB910,920,930,940,950
                                                :rem 30
850 TS=SK:Z=SK:POKESK,32                     :rem 38
860 ONINT(RND(1)*8)+1GOSUB300,310,320,330,340,350,360,370
                                                :rem 3
870 SK=Z:IFPEEK(SK)=32THENONDGOSUB1560,1570,1580,1590,1600:GOTO900
                                                :rem 156
880 IFPEEK(SK)=46ORPEEK(SK)=47THEN580        :rem 19
890 SK=TS                                      :rem 35
900 POKESK,42:POKESK+CM,71:RETURN            :rem 104
910 SK=S1:RETURN                              :rem 19
920 SK=S2:RETURN                              :rem 21
930 SK=S3:RETURN                              :rem 23
940 SK=S4:RETURN                              :rem 25
950 SK=S5:RETURN                              :rem 27
960 :                                          :rem 217
970 POKETL,32:POKETL+Q,32:POKECL,46:POKECL+Q,47:POKECL+CM
,68:POKECL+CM+Q,68                            :rem 197
980 SOUND1,400,15:SOUND1,450,15              :rem 248
990 TL=CL:Z=CL:ONINT(RND(1)*8)+1GOSUB300,310,320,330,340,
350,360,370                                    :rem 13
1000 CL=Z:IFFL=0THENFL=P:GOTO430              :rem 7
1010 IFFL=PTHENFL=0:GOTO430                  :rem 168
1020 :                                          :rem 253
1030 FORX=1TO10:SOUND1,500,5:SOUND1,700,5:NEXT :rem 28
1040 DF=1:RETURN                              :rem 215
1050 PRINT"{CLR}{RVS}{BLK}SEI ALLA CACCIA DI UN ANTICO TE
SORO LA- ";                                    :rem 26
1060 PRINT"SCIATO DAI PIRATI SU UN'ISOLA SPERDUTA. ";
                                                :rem 173
1070 PRINT"{BLU}GUIDA IL CACCIATORE CON IL JOYSTICK IN
{ 2 SPAZI}";                                    :rem 60
1080 PRINT"PORTA 2 FINO ALLE MONETE, AI LINGOTTI
{ 3 SPAZI}";                                    :rem 191
1090 PRINT"D'ORO E AL FORZIERE DEL TESORO.{ 9 SPAZI}";
                                                :rem 72
1100 PRINT"QUEST'ULTIMO E' CIRCONDATO DA SABBIE MO-";
                                                :rem 167
1110 PRINT"BILI. HAI IL 70% DI PROBABILITA' DI PAS-";
                                                :rem 139
1120 PRINT"SARE SE PREMI IL PULSANTE MENTRE LE AT- ";
                                                :rem 47
1130 PRINT"TRAVERSI.{ 31 SPAZI}";              :rem 111
1140 PRINT"{PUR}IL TESORO E' MALEDETTO E GLI SPIRITI DE-
";                                              :rem 229
1150 PRINT"GLI ANTICHI PIRATI LO FANNO SCOMPARIRE
{ 2 SPAZI}";                                    :rem 122
1160 PRINT"OGNI TANTO.{ 29 SPAZI}";          :rem 181

```



```

1170 PRINT"{GRN}GLI SPIRITI MALIGNI HANNO ANCHE SISTEMA-"
; :rem 10
1180 PRINT"TO BARILI DI RUM SULL'ISOLA PER DISTRAR-";
:rem 185
1190 PRINT"RE I CACCIATORI.{ 24 SPAZI}"; :rem 183
1200 PRINT"<7>]SE IL CACCIATORE BEVE IL RUM, BARCOLLA
{ 2 SPAZI}"; :rem 123
1210 PRINT"E TU NON PUOI GUIDARLO.{ 17 SPAZI}" :rem 48
1220 PRINT"{GIU'}{RED}{RVS}TABELLA DEI PUNTEGGI:
{ 19 SPAZI}"; :rem 116
1230 PRINT"MONETE{ 3 SPAZI}= 1 X LIVELLO DI DIFFICOLTA'
{ 3 SPAZI}"; :rem 0
1240 PRINT"LINGOTTI = 10 X LIVELLO DI DIFFICOLTA'
{ 2 SPAZI}"; :rem 211
1250 PRINT"FORZIERE = 100 X LIVELLO DI DIFFICOLTA' ";
:rem 0
1260 RETURN :rem 169
1270 : :rem 4
1280 TB=INT(RND(1)*8)+2:PRINT"{HOME}":I=INT(RND(1)*3)+1:F
ORX=0TOI:PRINT"{GIU'}":NEXT :rem 159
1290 PRINTTAB(TB)"{GRN}&% '&% '" :rem 93
1300 PRINTTAB(TB)"($&% ')&% '" :rem 172
1310 PRINTTAB(TB)"{DES}$($&% '$)" :rem 160
1320 PRINTTAB(TB)"{ 3 DES}$($)$" :rem 105
1330 PRINTTAB(TB)"{ 3 DES}$ $ $" :rem 25
1340 PRINTTAB(TB)"{ 5 DES}$ {BLK}{ 2 SPAZI},+" :rem 243
1350 PRINTTAB(TB)"{GRN}{ 5 DES}$ {BLU}::; {BLK}," :rem 123
1360 PRINTTAB(TB)"{ 8 DES},+" :rem 152
1370 PRINTTAB(TB)"{ 5 DES}+,+,+" :rem 153
1380 CH=PEEK(200)+256*PEEK(201)-(160-(TB+7)):CJ=CH+Q:CI=C
J-P :rem 58
1390 RETURN :rem 173
1400 : :rem 255
1410 FORI=PTO7*AA :rem 9
1420 X=INT(RND(1)*720)+3112 :rem 179
1430 IFPEEK(X)<>32ORPEEK(X+P)<>32ORPEEK(X-P)<>32ORPEEK(X+
Q)<>32THEN1420 :rem 88
1440 IFPEEK(X-Q)<>32THEN1420 :rem 121
1450 POKEX,45:POKECM+X,68:NEXT :rem 117
1460 FORI=PTO6*AA :rem 13
1470 X=INT(RND(1)*720)+3112 :rem 184
1480 IFPEEK(X)<>32ORPEEK(X+P)<>32ORPEEK(X-P)<>32ORPEEK(X+
Q)<>32THEN1470 :rem 98
1490 IFPEEK(X-Q)<>32THEN1470 :rem 131
1500 POKEX,42:POKECM+X,0:NEXT :rem 48
1510 FORI=PTOAA :rem 169
1520 SK=INT(RND(1)*720)+3112:IFPEEK(SK)<>42THEN1520
:rem 174
1530 POKESK+CM,71 :rem 229
1540 ONIGOSUB1560,1570,1580,1590,1600 :rem 221
1550 NEXT:GOTO1610 :rem 69

```



```

1560 S1=SK:RETURN :rem 69
1570 S2=SK:RETURN :rem 71
1580 S3=SK:RETURN :rem 73
1590 S4=SK:RETURN :rem 75
1600 S5=SK:RETURN :rem 68
1610 GC=25:B=60:FORI=1TO25 :rem 247
1620 GOSUB1700 :rem 17
1630 IFPEEK(X)<>32ORPEEK(X+Q)><32ORPEEK(X-Q)><32THEN1620 :rem 148
1640 POKEX,B:POKECM+X,71:NEXT :rem 73
1650 GB=5:B=61:FORI=1TO5 :rem 151
1660 GOSUB1700 :rem 21
1670 IFPEEK(X)<>32ORPEEK(X+Q)><32ORPEEK(X-Q)><32THEN1660 :rem 156
1680 POKEX,B:POKECM+X,71:NEXT :rem 77
1690 RETURN :rem 176
1700 X=INT(RND(1)*755)+3112:RETURN :rem 214
1710 : :rem 3
1720 POKE65298,PEEK(65298)OR4:POKE65299,208 :rem 202
1730 PRINT"{CLR}{ 3 GIU'}{RVS}{GRN}{ 9 SPAZI}UN'ALTRA VIT :rem 139
TIMA DELLA{ 9 SPAZI}";
1740 PRINT"{ 7 SPAZI}MALEDIZIONE DEI PIRATI !!! :rem 204
{ 7 SPAZI}"
1750 PRINT"{ 2 GIU'}{RVS}{RED}LIVELLO DI DIFFICOLTA':"AA :rem 74
1760 PRINT"{GIU'}{RVS}{RED}SCHERMI:"RN :rem 195
1770 PRINT"{GIU'}{RVS}{RED}PUNTI:"SC :rem 63
1780 PRINT"{GIU'}{RVS}{RED}GIOCHI ANCORA (S/N)?" :POKE239, :rem 10
0
1790 GETKEYA$ :rem 255
1800 IFA$="S"THENRN=0:FL=0:FG=0:DF=0:SC=0:PRINT"{CLR}":GO :rem 80
TO160
1810 IFA$="N"THENEND :rem 147
1820 GOTO1790 :rem 213
1830 DATA255,255,255,255,255,255,255,255,28,28,28,28,28,2 :rem 170
8,28,28
1840 DATA129,227,247,255,255,255,255,156,15,127,127,227,1 :rem 191
43,63,113,243
1850 DATA248,254,254,227,249,252,207,227,199,159,62,56,12 :rem 92
0,96,96,64,121,120,28
1860 DATA14,6,6,7, :rem 161
1870 DATA60,126,90,126,126,36,60,24,28,63,31,255,255,127, :rem 88
124,56
1880 DATA60,254,255,255,243,120,56,60,28,62,62,62,62,62,6 :rem 249
2,28
1890 DATA60,126,219,255,102,60,24,255,189,189,189,189,36, :rem 8
36,36,102
1900 DATA15,31,63,63,63,63,63,63,248,252,254,254,254,254, :rem 145
254,254
1910 DATA,,,24,24,,,,,,127,127,,,0 :rem 169
1920 REM INIZIO CARATTERI=14336 ($3800) :rem 159

```



```

1930 COLOR0,1:PRINT"{CLR}{BLK}{ 3 GIU' }MO":PRINT"
      { 5 GIU' }TD000 D6FF 3800":PRINT"{GIU' }X":PRINT"
      {GIU' }GO1960{HOME}"                               :rem    56
1940 POKE51,0:POKE55,0:POKE52,56:POKE56,56              :rem    192
1950 POKE239,4:FORI=1319TO1322:POKEI,13:NEXT:END:rem    168
1960 RETURN                                              :rem    176
                                                    :rem    0

```



Campo minato

Joystick

Sei alla guida di un camion e comandi una squadra di artificieri, il cui compito è quello di disinnescare tutte le bombe presenti in una serie di campi minati. All'inizio il tuo camion appare al centro del campo, dove le mine sono rappresentate con delle "X" e le bombe con dei cerchietti; il movimento del camion è comandato dal Joystick n. 1. Dopo poco tempo le bombe, una per volta, appaiono sul video in negativo: ciò significa che sono innescate. Successivamente iniziano a lampeggiare, il che indica l'imminenza dell'esplosione. Per neutralizzare devi passarci sopra, ottenendo in tal modo 10 punti per le bombe normali, 20 per quelle in negativo e 30 per quelle lampeggianti. Ogni volta che una bomba esplode, essa distrugge tutto ciò

che si trova nei suoi immediati dintorni (eventualmente anche te), e fa scoppiare anche le bombe che le stanno vicino, per cui può anche venir innescata una reazione a catena.

Mentre ti sposti nel campo, devi evitare non solo le mine, ma anche i crateri lasciati dalle bombe esplose (asterischi). Quando un campo resta privo di bombe, o perché sono scoppiate o perché tu le hai disinnescate, lo schermo è completato e si passa al successivo, con un maggior numero di bombe. Alla fine di ogni schermo vieni penalizzato di 10 punti per ogni bomba esplosa. Puoi scegliere tra quattro livelli di difficoltà, che determinano il numero di vite a tua disposizione.

```

100 COLOR4,6,2:COLOR0,1                               :rem    74
110 GOSUB1270                                          :rem    220
120 DIMBT(37),B3(37),B4(37),BP(37),BS(37),XM(8),YM(8),BC(
      25)                                              :rem    138
130 DEFFNY(X)=INT((X-3072)/40)                        :rem    167
140 DEFFNX(X)=(X-40*FNY(X))-3072                     :rem    41
150 DEFFNS(X)=3072+PX+40*PY                           :rem    51

```



```

160 DEFFNP (X) = 3355 + INT (34 * RND (1)) + 40 * INT (15 * RND (1))           :rem 73
170 DEFFNN (X) = PEEK (FNS (X))                                           :rem 53
180 FORJ = 1 TO 8 : READXM (J), YM (J) : NEXT                               :rem 143
190 DATA 0, -1, 1, -1, 1, 0, 1, 1, 0, 1, -1, 1, -1, 0, -1, -1           :rem 98
200 SC = 0 : BT = 1680 : NB = 4 : NW = 0 : D = -1024                       :rem 167
210 PRINT " {CLR} " ; POKE 65299, 208                                     :rem 112
220 PRINT " {RVS} {WHT} CAMPO *** _ PUNTI: 0"                             :rem 65
230 PRINT " {RVS} {WHT} ***** _ RECORD: " ; HS                        :rem 121
240 PRINT " {RVS} {WHT} **MINATO _ SCHERMO: 1"                           :rem 243
250 PRINT " {RVS} {WHT} { 8 SPAZI } _ " ; IF NL <> 1 THEN FORJ = 1 TO NL - :rem 167
    1 : PRINT " Z " ; NEXT
260 FORJ = 3072 TO 3231 : IF PEEK (J) = 32 THEN POKE J, 160 : POKE J + D, 113 :rem 183
    :rem 216
270 NEXT
280 XP$ = " {DES} {RED} U - I {GIU' } { 4 SIN } { 2 U } - { 2 I } {GIU' } :rem 173
    { 6 SIN } { 3 U } - { 3 I } {GIU' } { 7 SIN } { 3 * } * { 3 * }
    {GIU' } { 7 SIN } { 3 J } - { 3 K } "
290 XP$ = XP$ + " {RED} {GIU' } { 6 SIN } { 2 J } - { 2 K } {GIU' } :rem 184
    { 4 SIN } J - K "
300 S$ = " {HOME} { 24 GIU' } "                                           :rem 54
310 Q$ = " {WHT} { 40 DES } "                                             :rem 23
320 XR$ = " {DES} {WHT} { 3 SPAZI } {GIU' } { 4 SIN } { 5 SPAZI } :rem 44
    {GIU' } { 6 SIN } { 7 SPAZI } {GIU' } { 7 SIN } { 3 SPAZI } *
    { 3 SPAZI } {GIU' } { 7 SIN } { 7 SPAZI } "
330 XR$ = XR$ + " {GIU' } { 6 SIN } { 5 SPAZI } {GIU' } { 4 SIN } :rem 34
    { 3 SPAZI } "
340 :                                                                       :rem 209
350 BG = 0 : NW = NW + 1 : IF NW > 11 THEN 380                             :rem 131
360 NB = NB + 1.5 : IF NW = 1 THEN 410                                     :rem 85
370 IF NW < 6 THEN BT = BT - 180                                          :rem 158
380 PRINT " {HOME} { 2 GIU' } {RVS} " ; TAB (18) ; NW                     :rem 95
390 POKE FNS (1), 32 : FORJ = 1 TO NB : POKE BP (J), 32 : NEXT           :rem 113
400 FORJ = 1 TO 25 : POKE BC (J), 32 : NEXT                                :rem 208
410 BN = INT (NB) : FORJ = 1 TO NB : BS (J) = 1 : NEXT                   :rem 139
420 FORJ = 1 TO NB                                                         :rem 104
430 BT (J) = (.4 + INT (61 * RND (1)) / 100) * BT                         :rem 150
440 B3 (J) = BT (J) + .5 * BT (J) : B4 (J) = B3 (J) + BT (J)           :rem 243
450 NEXT                                                                    :rem 216
460 PX = 19 : PY = 15 : POKE FNS (1), 90 : POKE FNS (1) + D, 113        :rem 216
470 FORJ = 1 TO NB                                                         :rem 109
480 BP (J) = FNP (1) : IF PEEK (BP (J)) <> 32 THEN 480                   :rem 130
490 POKE BP (J), 87 : POKE BP (J) + D, 72 : NEXT : NN = 0               :rem 234
500 FORJ = 1 TO 25                                                         :rem 62
510 BC (J) = FNP (1) : IF PEEK (BC (J)) <> 32 THEN 510                   :rem 92
520 IF PEEK (BC (J) + 1) = 87 THEN 510                                     :rem 137
530 POKE BC (J), 86 : POKE BC (J) + D, 69 : NEXT                         :rem 141
540 DR = 0 : TX = TI                                                       :rem 92
550 R = JOY (1) AND 15 : IF R > 0 THEN DR = R : GOTO 570                 :rem 194
560 IF DR = 0 THEN 660                                                     :rem 248
570 POKE FNS (1), 32 : PX = PX + XM (DR) : PY = PY + YM (DR)           :rem 196

```



```

580 IFPX<0THENPX=39 :rem 192
590 IFPX>39THENPX=0 :rem 195
600 IFPY<4THENPY=24 :rem 185
610 IFPY>24THENPY=4 :rem 188
620 X=FNN(1) :rem 145
630 IFX=32THENPOKEFNS(1),90:POKEFNS(1)+D,113:GOTO660 :rem 143
640 IFX=42ORX=86THEN1050 :rem 189
650 GOTO970 :rem 116
660 NN=NN+1:IFNN>INT(NB)THENNN=1 :rem 21
670 IFBS(NN)=0THEN660 :rem 230
680 TG=TI-TX :rem 236
690 IFTG>B4(NN)THENN1=NN:GOTO780 :rem 3
700 IFBS(NN)>2THEN750 :rem 227
710 IFTG>BT(NN)THENBS(NN)=2 :rem 163
720 IFTG>B3(NN)THENBS(NN)=3 :rem 132
730 IFBS(NN)=1THEN550 :rem 226
740 IFBS(NN)=2THENPOKEBP(NN),215:POKEBP(NN)+D,113:GOTO550 :rem 225
750 IFBS(NN)=3THENPOKEBP(NN),87:POKEBP(NN)+D,113:BS(NN)=4 :rem 231
:GOTO550
760 IFBS(NN)=4THENPOKEBP(NN),215:POKEBP(NN)+D,113:BS(NN)= :rem 17
3:GOTO550
770 : :rem 216
780 TQ=TI:PD=0 :rem 89
790 X$="{OFF}" +LEFT$(S$,FNY(BP(N1))-2)+LEFT$(Q$,FNX(BP(N1 :rem 5
)-1)
800 BS(N1)=0:N2=0:PRINTX$;XP$; :rem 22
810 FORJ=1TONB:X=PEEK(BP(J)):IFBS(J)=0THEN830 :rem 13
820 IFX<>87ANDX<>215ANDX<>218THENN2=J :rem 29
830 NEXT:IFFNN(1)<>90ANDFNN(1)<>218THENPD=1 :rem 103
840 PRINTX$;XR$;:GR=129:GOSUB1550 :rem 26
850 FORJ=1TONB:IFPEEK(BP(J))=32ANDBS(J)<>0THENPOKEBP(J),8 :rem 50
7-128*(BS(J)>1)
860 NEXT:BN=BN-1 :rem 210
870 IFPD=1THEN1050 :rem 37
880 IFBN=0THEN910 :rem 245
890 IFN2=0THENTX=TX+(TI-TQ):GOTO550 :rem 217
900 N1=N2:GOTO790 :rem 232
910 PRINT"{HOME}{ 2 GIU' }{RVS}";TAB(20); :rem 178
920 FORJ=1TO20:PRINT"{RVS}{ 2 SPAZI}COMPLETATO{ 12 SIN}"; :rem 114
:FORK=1TO100:NEXT
930 PRINT"{RVS}{ 12 SPAZI}{ 12 SIN}";:FORK=1TO100:NEXT:NE :rem 22
XT
940 SC=SC-10*(INT(NB)-BG):IFSC<0THENSC=0 :rem 142
950 PRINT"{ 4 SIN}{ 3 SU}{ 10 SPAZI}{ 10 SIN}";SC:GOTO350 :rem 148
960 : :rem 217
970 BG=BG+1:TQ=TI:POKEFNS(1),218 :rem 157
980 FORJ=1TONB:IFPEEK(BP(J))=218THENAJ=BS(J):BS(J)=0

```



```

990 NEXT :rem 225
1000 IFAJ=4THENAJ=3 :rem 118
1010 SC=SC+10*AJ:PRINT" {HOME}{RVS}";TAB(16);SC :rem 55
1020 GR=33:GOSUB1550:BN=BN-1:IFBN=0THEN910 :rem 8
1030 TX=TX+(TI-TQ):GOTO550 :rem 81
1040 : :rem 255
1050 GR=129:GOSUB1550 :rem 189
1060 TQ=TI:FORJ=1TO20:POKEFNS(1),42:FORK=1TO25:NEXT:POKEF
NS(1),170 :rem 123
1070 FORK=1TO25:NEXT:NEXT:POKEFNS(1),32:NL=NL-1 :rem 208
1080 POKE3201+NL,160:DR=0:PX=19:PY=15 :rem 146
1090 IFNL=0THEN1150 :rem 86
1100 IFBN=0THEN910 :rem 23
1110 GETKEYR$ :rem 2
1120 FORJ=1TONB:IFPEEK(BP(J))=32ANDBS(J)<>0THENPOKEBP(J),
87-128*(BS(J)>1) :rem 89
1130 NEXT :rem 4
1140 POKEFNS(1),90:TX=TX+(TI-TQ):GOTO550 :rem 186
1150 IFSC>HSTHENHS=SC:PRINT" {HOME}{GIU'}{RVS}";TAB(17);HS
:rem 68
1160 FORJ=1TO1500:NEXT:PRINT" {HOME}{WHT}{ 3 GIU'}{RVS}";T
AB(24);"FINE GIOCO{GIU'}{ 12 SIN} ANCORA?";:rem 39
1170 PRINT"(S/N) { 5 SIN}"; :rem 7
1180 PRINT"{RVS}S/{OFF}N{ 3 SIN}"; :rem 33
1190 FORJ=1TO99:NEXT :rem 248
1200 PRINT"{OFF}S{RVS}/N{ 3 SIN}"; :rem 26
1210 FORJ=1TO99:NEXT :rem 241
1220 GETR$:IFR$="S"THEN1250 :rem 37
1230 IFR$<>"N"THEN1180 :rem 208
1240 PRINT"{CLR}{WHT}{ 2 SPAZI}CIAO!{ 2 SPAZI}":END
:rem 126
1250 GOSUB1270:GOTO200 :rem 23
1260 : :rem 3
1270 PRINT"{CLR}{RVS}{WHT}{ 6 DES}{ 2 SPAZI}C A M P O
{ 4 SPAZI}M I N A T O{ 2 SPAZI}":POKE65299,212
:rem 228
1280 PRINT"{ 2 GIU'}VUOI LE ISTRUZIONI? (S/N)" :rem 146
1290 GETR$:IFR$="N"THEN1510 :rem 38
1300 IFR$<>"S"THEN1290 :rem 213
1310 PRINT"{CLR}{GIU'}LO SCOPO DEL GIOCO E' DISINNESCARE"
:rem 3
1320 PRINT"PIU' BOMBE POSSIBILI PRIMA CHE QUESTE"
:rem 223
1330 PRINT"SCOPPINO. PER FARE CIO' DEVI RAGGIUN-"
:rem 26
1340 PRINT"GERLE CON IL TUO CAMION." :rem 90
1350 PRINT"LE BOMBE DOPO POCO TEMPO APPAIONO IN":rem 230
1360 PRINT"NEGATIVO, POI LAMPEGGIANO; A QUESTO" :rem 141
1370 PRINT"PUNTO STANNO PER ESPLODERE: ATTENTO!":rem 9
1380 PRINT"SE UNA BOMBA ESPLODERA' VICINO A TE,":rem 142

```



```

1390 PRINT"̄SALTERAI IN ARIA! UNA ESPLOSIONE PUO'"
:rem 72
1400 PRINT"ANCHE PROVOCARE UNA REAZIONE A CATENA."
:rem 2
1410 PRINT"NON FINIRE NEI CRATERI DELLE BOMBE (*)"
:rem 235
1420 PRINT"O CONTRO UNA MINA (X), SE NON VUOI"
:rem 224
1430 PRINT"ESSERE DISTRUTTO."
:rem 96
1440 PRINT"{GIU'}PER MUOVERTI USA IL JOYSTICK (PORTA 1)."
:rem 177
1450 PRINT"{GIU'}UNA VOLTA PARTITO, IL TUO CAMION NON"
:rem 20
1460 PRINT"PUO' FERMARSI, MA PUO' ATTRAVERSARE IL"
:rem 14
1470 PRINT"BORDO DELLO SCHERMO E RICOMPARIRE SUL"
:rem 10
1480 PRINT"LATO OPPOSTO."
:rem 48
1490 PRINT"{ 2 GIU'}PREMI RETURN PER CONTINUARE."
:rem 171
1500 GETR$:IFR$<>CHR$(13)THEN1500
:rem 128
1510 PRINT"{CLR}LIVELLO DI DIFFICOLTA' ? (0-3)"
:rem 107
1520 GETR$:IFR$<"0"ORR$>"3"THEN1520
:rem 208
1530 NL=4-VAL(R$):RETURN
:rem 197
1540 END
:rem 161
1550 FORS=8TO0STEP-1:VOLS:SOUND3,700,5:NEXT:RETURN
:rem 18

```



Quilt Squares

Hai mai pensato di creare motivi ornamentali con il tuo C64? Questo programma te lo permette.

All'inizio ti verranno date delle brevi istruzioni e ti verrà richiesto il numero di colori che vuoi utilizzare (fino a quattro). Subito dopo ti verranno mostrate le tessere che potrai utilizzare nella tua composizione. Usando F1 potrai scegliere la tessera desiderata, poi premendo RETURN la tessera andrà a posizionarsi nella casella contenente il

punto di domanda.

La griglia da riempire è composta da sedici caselle; dopo che le avrai riempite, premendo F7 essa verrà stampata su tutto lo schermo. Se hai commesso un errore, con F1 potrai cambiare le tessere sbagliate o lasciarle invariate premendo RETURN.

IMPORTANTE: salva il programma appena hai finito di digitarlo, senza dare il RUN. In seguito, prima di caricarlo batti sempre i seguenti

comandi (senza numero di linea): | POKE 8192,0 : POKE 44,32 : NEW

```
10 REM *** QUILT SQUARES *** :rem 244
20 POKE53280,0:POKE53281,6:GOTO310 :rem 196
30 POKEA,103:POKEA+1,103:POKEA+40,103:POKEA+41,103:CC=C(1
):RETURN :rem 40
40 POKEA,103:POKEA+1,100:POKEA+40,100:POKEA+41,96:CC=C(1
):RETURN :rem 254
50 POKEA,102:POKEA+1,103:POKEA+40,96:POKEA+41,102:CC=C(1
):RETURN :rem 3
60 POKEA,101:POKEA+1,96:POKEA+40,103:POKEA+41,101:CC=C(1
):RETURN :rem 2
70 POKEA,96:POKEA+1,99:POKEA+40,99:POKEA+41,103:CC=C(1):R
ETURN :rem 195
80 POKEA,96:POKEA+1,96:POKEA+40,96:POKEA+41,96:CC=C(1):RE
TURN :rem 153
90 POKEA,160:POKEA+1,160:POKEA+40,160:POKEA+41,160:CC=C(1
):RETURN :rem 58
100 POKEA,160:POKEA+1,163:POKEA+40,163:POKEA+41,103:CC=C(
1):RETURN :rem 101
110 POKEA,160:POKEA+1,163:POKEA+40,163:POKEA+41,103:CC=C(
2):RETURN :rem 103
120 POKEA,165:POKEA+1,160:POKEA+40,167:POKEA+41,165:CC=C(
1):RETURN :rem 117
130 POKEA,167:POKEA+1,164:POKEA+40,164:POKEA+41,160:CC=C(
2):RETURN :rem 117
140 POKEA,167:POKEA+1,164:POKEA+40,164:POKEA+41,160:CC=C(
1):RETURN :rem 117
150 POKEA,166:POKEA+1,167:POKEA+40,160:POKEA+41,166:CC=C(
1):RETURN :rem 122
160 POKEA,166:POKEA+1,167:POKEA+40,160:POKEA+41,166:CC=C(
2):RETURN :rem 124
170 POKEA,165:POKEA+1,160:POKEA+40,167:POKEA+41,165:CC=C(
2):RETURN :rem 123
180 POKEA,224:POKEA+1,224:POKEA+40,224:POKEA+41,224:CC=C(
1):RETURN :rem 110
190 POKEA,224:POKEA+1,227:POKEA+40,227:POKEA+41,231:CC=C(
1):RETURN :rem 115
200 POKEA,224:POKEA+1,227:POKEA+40,227:POKEA+41,231:CC=C(
2):RETURN :rem 108
210 POKEA,224:POKEA+1,227:POKEA+40,227:POKEA+41,231:CC=C(
3):RETURN :rem 110
220 POKEA,229:POKEA+1,224:POKEA+40,231:POKEA+41,229:CC=C(
1):RETURN :rem 113
230 POKEA,229:POKEA+1,224:POKEA+40,231:POKEA+41,229:CC=C(
2):RETURN :rem 115
240 POKEA,229:POKEA+1,224:POKEA+40,231:POKEA+41,229:CC=C(
3):RETURN :rem 117
```



```

250 POKEA,231:POKEA+1,228:POKEA+40,228:POKEA+41,224:CC=C(
    3):RETURN                                     :rem 116
260 POKEA,231:POKEA+1,228:POKEA+40,228:POKEA+41,224:CC=C(
    2):RETURN                                     :rem 116
270 POKEA,231:POKEA+1,228:POKEA+40,228:POKEA+41,224:CC=C(
    1):RETURN                                     :rem 116
280 POKEA,230:POKEA+1,231:POKEA+40,224:POKEA+41,230:CC=C(
    1):RETURN                                     :rem 103
290 POKEA,230:POKEA+1,231:POKEA+40,224:POKEA+41,230:CC=C(
    2):RETURN                                     :rem 105
300 POKEA,230:POKEA+1,231:POKEA+40,224:POKEA+41,230:CC=C(
    3):RETURN                                     :rem 98
310 PRINT"{CLR}{YEL}":PRINT"{ 3 SPAZI}TRASFERIMENTO DEL S
    ET DI CARATTERI"                             :rem 113
320 PRINTTAB(11)"{ 2 GIU'}ATTENDERE PREGO..." :rem 181
330 REM TRASFERIMENTO DEL SET DI CARATTERI DALLA ROM ALLA
    RAM                                           :rem 144
340 POKE56334,0:POKE1,51                         :rem 83
350 FORC=2048TO6143                              :rem 62
360 POKEC,PEEK(C+51200)                          :rem 19
370 NEXT                                          :rem 217
380 POKE1,55:POKE56334,129:POKE53272,19        :rem 201
390 POKE53281,15                                 :rem 96
400 PRINT"{CLR}[<4>]":PRINTTAB(13)"QUILT SQUARES"
                                                :rem 217
410 DIMS(16),Q(28),R(28)                         :rem 235
420 PRINT"{GIU'}USA F1 PER SPOSTARTI SUL QUADRATO"
                                                :rem 221
430 PRINT"DESIDERATO, POI PREMI <RETURN>."      :rem 101
440 REM RIDEFINISCE I CARATTERI                 :rem 137
450 FORC=2048+8*35TO2048+8*42-1                 :rem 133
460 READG:POKEC,G                               :rem 28
470 NEXT                                          :rem 218
480 FORC=2048+27*8TO2048+30*8-1:READG:POKEC,G:NEXT
                                                :rem 187
490 DATA0,1,3,7,15,31,63,127                   :rem 131
500 DATA255,254,252,248,240,224,192,128        :rem 182
510 DATA128,192,224,240,248,252,254,255        :rem 183
520 DATA127,63,31,15,7,3,1,0                   :rem 125
530 DATA255,255,255,255,255,255,255,255        :rem 198
540 DATA255,128,128,128,128,128,128,128        :rem 192
550 DATA255,1,1,1,1,1,1,1,1                   :rem 219
560 DATA128,128,128,128,128,128,128,255        :rem 194
570 DATA255,129,129,129,129,129,129,255        :rem 202
580 DATA1,1,1,1,1,1,1,255                     :rem 222
590 REM SUONO                                     :rem 22
600 FORC=54272TO54296:POKEC,0:NEXT              :rem 47
610 POKE54296,15:POKE54277,190:POKE54278,248    :rem 215
620 HF=54273:LF=54272:W=54276                  :rem 75
630 A$="()()()"                                  :rem 195
640 B$="[][][]"                                  :rem 97

```



```

650 FORI=1TO16:READS(I):NEXT :rem 255
660 DATA1352,1354,1356,1358,1432,1434,1436,1438 :rem 86
670 DATA1512,1514,1516,1518,1592,1594,1596,1598 :rem 107
680 FORI=1TO28:READQ(I),R(I):NEXT :rem 27
690 DATA1142,103,1262,100,1382,102,1379,101,1259,99,1139,
96 :rem 156
700 DATA1136,160,1256,163,1376,163,1496,165,1499,164,1502
,164 :rem 15
710 DATA1622,166,1619,166,1616,165 :rem 206
720 DATA1133,224,1253,227,1373,227,1493,227,1613,229,1733
,229,1853,229 :rem 203
730 DATA1856,228,1859,228,1862,228,1742,230,1739,230,1736
,230 :rem 26
740 QQ(2)=6:QQ(3)=15:QQ(4)=28 :rem 62
750 PRINT"{ 2 GIU'}SCEGLI IL NUMERO DI COLORI <2-3-4>:"
:rem 173
760 GOSUB1970 :rem 238
770 GETES:IFES<"2"ORES>"4"THEN770 :rem 88
780 N=VAL(ES) :rem 199
790 PRINT"{CLR}":FORI=1TON :rem 205
800 PRINT"SCEGLI IL COLORE ";I :rem 253
810 PRINT"{GIU'}{RVS}{BLK}{OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}{WHT}
{OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}{RED}{OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}{CYN}
{OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}{PUR}{OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}{GRN}
{OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}{BLU}{OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}{YEL}
{OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}[<1>] [<4>]" :rem 140
820 PRINT"0{ 2 SPAZI}1{ 2 SPAZI}2{ 2 SPAZI}3{ 2 SPAZI}4
{ 2 SPAZI}5{ 2 SPAZI}6{ 2 SPAZI}7{ 2 SPAZI}8"
:rem 63
830 GOSUB1970 :rem 236
840 GETES:IFES<"0"ORES>"8"THEN840 :rem 86
850 C(I)=VAL(ES) :rem 84
860 PRINTTAB(3*C(I))"↑{GIU'}" :rem 64
870 NEXT :rem 222
880 PRINT"{CLR}" :rem 4
890 POKE53282,C(2):POKE53283,C(3):POKE53284,C(4) :rem 138
900 POKE53265,PEEK(53265)OR64 :rem 127
910 CC=C(1) :rem 34
920 POKE1139,96:POKE1139+LF,CC :rem 217
930 POKE1142,103:POKE1142+LF,CC :rem 243
940 POKE1259,99:POKE1259+LF,CC :rem 228
950 POKE1262,100:POKE1262+LF,CC :rem 248
960 POKE1379,101:POKE1379+LF,CC :rem 12
970 POKE1382,102:POKE1382+LF,CC :rem 2
980 IFN=2THEN1220 :rem 225
990 POKE1136,160:POKE1136+LF,CC :rem 2
1000 POKE1256,163:POKE1256+LF,CC :rem 42
1010 POKE1376,163:POKE1376+LF,C(2) :rem 113
1020 POKE1496,165:POKE1496+LF,CC :rem 58
1030 POKE1499,164:POKE1499+LF,C(2) :rem 128
1040 POKE1502,164:POKE1502+LF,CC :rem 35

```


1050	POKE1616,165:POKE1616+LF,C(2)	:rem	113
1060	POKE1619,166:POKE1619+LF,C(2)	:rem	121
1070	POKE1622,166:POKE1622+LF,CC	:rem	46
1080	IFN=3THEN1220	:rem	10
1090	POKE1133,224:POKE1133+LF,CC	:rem	37
1100	POKE1253,227:POKE1253+LF,CC	:rem	38
1110	POKE1373,227:POKE1373+LF,C(2)	:rem	109
1120	POKE1493,227:POKE1493+LF,C(3)	:rem	117
1130	POKE1613,229:POKE1613+LF,CC	:rem	43
1140	POKE1733,229:POKE1733+LF,C(2)	:rem	114
1150	POKE1853,229:POKE1853+LF,C(3)	:rem	122
1160	POKE1736,230:POKE1736+LF,C(3)	:rem	115
1170	POKE1739,230:POKE1739+LF,C(2)	:rem	121
1180	POKE1742,230:POKE1742+LF,C(1)	:rem	109
1190	POKE1856,228:POKE1856+LF,C(3)	:rem	131
1200	POKE1859,228:POKE1859+LF,C(2)	:rem	128
1210	POKE1862,228:POKE1862+LF,CC	:rem	53
1220	PRINT"{ 6 GIU' }"	:rem	252
1230	FORI=1TO4	:rem	59
1240	PRINTTAB(8)A\$:PRINTTAB(8)B\$:rem	166
1250	NEXT	:rem	7
1260	FORT=1TO16	:rem	124
1270	GOSUB1970	:rem	27
1280	POKES(T),63	:rem	135
1290	FORI=1TOQQ(N)	:rem	78
1300	GOSUB1970	:rem	21
1310	PP=0	:rem	210
1320	P=PEEK(Q(I)+LF):IFP=0THENPP=1	:rem	52
1330	POKEQ(I),28:POKEQ(I)+LF,PP:POKEQ(I),R(I):POKEQ(I)+LF ,P	:rem	77
1340	GETE\$:IFE\$=""THEN1330	:rem	186
1350	IFASC(E\$)=13THEN1390	:rem	134
1360	IFE\$<>"{F1}"THEN1330	:rem	251
1370	NEXT	:rem	10
1380	GOTO1290	:rem	209
1390	A=S(T)	:rem	67
1400	IFI>14THEN1430	:rem	55
1410	ONIGOSUB30,40,50,60,70,80,90,100,110,120,130,140,150 ,160	:rem	62
1420	GOTO1440	:rem	201
1430	ONI-14GOSUB170,180,190,200,210,220,230,240,250,260,2 70,280,290,300	:rem	59
1440	GOSUB1990	:rem	28
1450	NEXTT	:rem	93
1460	PRINT"{HOME}{ 17 GIU' }"	:rem	208
1470	PRINT"PREMI F1 PER CAMBIARE"	:rem	172
1480	PRINT"{ 6 SPAZI}F7 PER VISUALIZZARE "	:rem	171
1490	PRINTTAB(16)"{ 8 SPAZI}":PRINTTAB(16)"{ 10 SPAZI}"	:rem	200
1500	GOSUB1970	:rem	23


```

1510 GETES: IFES="{F7}" THEN 1840 :rem 71
1520 IFES<>"{F1}" THEN 1510 :rem 249
1530 FORI=1744 TO 1766: POKEI, 32: POKEI+40, 32: NEXT :rem 11
1540 PRINT "{ 4 SU} PREMI: RETURN = NON CAMBI" :rem 250
1550 PRINTTAB(11) "F1 = CAMBI, POI" :rem 74
1560 PRINTTAB(16) "PROSEGUI": PRINTTAB(16) "COME PRIMA"
:rem 209
1570 FORT=1 TO 16 :rem 128
1580 PS=0: A=S(T): GOSUB 1970 :rem 25
1590 PT=PEEK(A+LF): IFPT=0 THEN PS=1 :rem 62
1600 GOSUB 2000 :rem 9
1610 POKEA, 40: POKEA+1, 41: POKEA+40, 27: POKEA+41, 29: rem 254
1620 GOSUB 2010 :rem 12
1630 GETES: IFES="" THEN 1610 :rem 189
1640 IFASC(ES)=13 THEN 1810 :rem 133
1650 IFES<>"{F1}" THEN 1610 :rem 254
1660 POKEA, 40: POKEA+1, 41: POKEA+40, 27: POKEA+41, 29: rem 3
1670 FORI=1 TO QQ(N) :rem 80
1680 GOSUB 1970 :rem 32
1690 PP=0 :rem 221
1700 P=PEEK(Q(I)+LF): IFP=0 THEN PP=1 :rem 54
1710 POKEQ(I), 28: POKEQ(I)+LF, PP: POKEQ(I), R(I): POKEQ(I)+LF
,P :rem 79
1720 GETES: IFES="" THEN 1710 :rem 190
1730 IFASC(ES)=13 THEN 1760 :rem 137
1740 IFES<>"{F1}" THEN 1710 :rem 255
1750 NEXT :rem 12
1760 IFI>14 THEN 1790 :rem 73
1770 ONIGOSUB 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 110, 120, 130, 140, 150
, 160 :rem 71
1780 GOTO 1800 :rem 210
1790 ONI-14 GOSUB 170, 180, 190, 200, 210, 220, 230, 240, 250, 260, 2
70, 280, 290, 300 :rem 68
1800 GOSUB 1990 :rem 28
1810 NEXTT :rem 93
1820 FORI=1744 TO 1769: POKEI, 32: POKEI+40, 32: POKEI+80, 32: NEX
T :rem 230
1830 GOTO 1460 :rem 208
1840 FORT=1 TO 16 :rem 128
1850 A=S(T) :rem 68
1860 GOSUB 2000 :rem 17
1870 CC=PEEK(A+LF) :rem 7
1880 FORB=S(T)-320 TO S(T)+320 STEP 320 :rem 29
1890 FORA=B-8 TO B+24 STEP 8 :rem 200
1900 GOSUB 2010: GOSUB 1990 :rem 154
1910 NEXT: NEXT :rem 131
1920 NEXT :rem 11
1930 PRINT "{ 2 GIU'} PREMI F7 PER FINIRE"; :rem 153
1940 GOSUB 1970 :rem 31
1950 GETES: IFES="{F7}" THEN 2020 :rem 70
1960 GOTO 1950 :rem 216

```



```

1970 POKE198,0:POKEHF,84:POKELF,125           :rem 76
1980 POKEW,17:FORD=1TO60:NEXTD:POKEW,0:RETURN  :rem 187
1990 L=A+LF:POKEL,CC:POKEL+1,CC:POKEL+40,CC:POKEL+41,CC:R
      ETURN                                       :rem 139
2000 A1=PEEK(A):A2=PEEK(A+1):A3=PEEK(A+40):A4=PEEK(A+41):
      RETURN                                     :rem 163
2010 POKEA,A1:POKEA+1,A2:POKEA+40,A3:POKEA+41,A4:RETURN
                                             :rem 68
2020 SYS8192                                     :rem 151

```

Uccelli assassini



Joystick

Vi è stata affidata la missione di esplorare la zona omega della galassia di Specularia, che pare invasa da strane creature simili ad uccelli preistorici che compiono inusitate stragi nei pianeti abitati.

Arrivati nella zona siete attratti da un misterioso campo di forza che vi sospinge inesorabilmente in avanti e vi impedisce di fermarvi, mettendovi in seri guai.

Da allora il vostro unico scopo è quello di resistere il più possibile senza rimanere a contatto troppo a lungo con le strane e malvagie creature spaziali.

Per evitare gli uccelli assassini avete anche un'altra possibilità: utilizzare l'iperspazio.

Lo scopo del gioco è di raggiungere il maggior punteggio possibile: se viaggerete normalmente il punteggio aumenterà a una velocità di tre unità al secondo circa, se invece utilizzerete l'iperspazio esso non aumenterà.

L'iperspazio serve sostanzialmente a uscire sani e salvi da situazioni disperate, nelle quali non c'è alcun passaggio tra le creature.

Per attivare e disattivare l'iperspazio usate rispettivamente i tasti F1 e F7, mentre per muovervi nelle quattro direzioni usate il joystick. Per non venire uccisi dai pericolosi uccelli è necessario non rimanere troppo a lungo a contatto con essi.

```

1000 REM *** UCCELLI ASSASSINI ***           :rem 80
1010 PRINTCHR$(147):GOSUB1700:REM *** PRESENTAZIONE ***
                                             :rem 192
1020 POKE53280,0:POKE53281,0                 :rem 24
1030 REM *** LEGGE IL LINGUAGGIO MACCHINA PER LA LETTURA
      DEL JOYSTICK ***                       :rem 145
1040 FORI=49183TO49478:READJ                 :rem 142
1050 POKEI,J:CC=CC+J:NEXTI:READJ             :rem 14

```



```

1060 IFJ<>CCTHENPRINT"ERRORE NEI DATA":END           :rem 118
1070 SYS 49183                                           :rem 208
1080 REM *** LEGGE I DATI DEGLI SPRITE ***             :rem 180
1090 FORI=0TO62:READJ:POKE832+I,J:NEXT                 :rem 123
1100 FORI=0TO62:READJ:POKE896+I,J:NEXT                 :rem 125
1110 REM *** INIZIALIZZA I PARAMETRI DEL JOYSTICK *** :rem 36
1120 POKE49152,50:POKE49153,0                          :rem 84
1130 POKE49156,255:POKE49157,0                        :rem 148
1140 POKE49160,180:POKE49161,0                        :rem 136
1150 POKE49164,207:POKE49165,0                        :rem 145
1160 POKE49168,0                                        :rem 95
1170 REM *** INIZIALIZZA GLI SPRITE ***                 :rem 170
1180 POKE2040,13:VC=53248                              :rem 101
1190 POKEVC+39,8:POKEVC+31,0                          :rem 123
1200 POKEVC+23,1:POKEVC+29,1                          :rem 109
1210 X=170:Y=207:POKEVC+1,Y:POKEVC,X                  :rem 195
1220 POKE49169,X:POKE49173,Y                          :rem 123
1230 S=54272                                           :rem 90
1240 FORI=0TO24:POKES+I,0:NEXT                          :rem 114
1250 POKES+5,31:POKES+6,240                            :rem 25
1260 PRINTCHR$(17)CHR$(17)                             :rem 202
1270 PRINT"{HOME}"TAB(7)"PREMI UN TASTO PER GIOCARE"  :rem 221
1280 GETJ$:IFJ$<>" "THEN1280                           :rem 8
1290 GETA$:IFA$=" "THEN1290                             :rem 187
1300 PRINTCHR$(147):POKEVC+21,1                        :rem 44
1310 REM *** ROUTINE PRINCIPALE ***                     :rem 178
1320 X=PEEK(49169):Y=PEEK(49173)                       :rem 44
1330 PRINTCHR$(19)CHR$(17);                             :rem 5
1340 PRINTCHR$(157)CHR$(148)                           :rem 51
1350 POKE218,160                                       :rem 86
1360 POKE646,INT(RND(1)*14+1)                           :rem 82
1370 PRINTTAB(INT(RND(TI)*35))"J+K"                    :rem 212
1380 PRINTCHR$(19)CHR$(158)"PUNTI:"SE                 :rem 171
1390 IFSE>HITHENHI=SE                                   :rem 88
1400 PRINTCHR$(19)TAB(27)"RECORD:"HI                   :rem 109
1410 GETA$:IFA$=CHR$(133)THENGOSUB1500                 :rem 212
1420 IFA$=CHR$(136)THENGOSUB1550                       :rem 94
1430 IFHY=1THEN1330                                     :rem 92
1440 POKEVC+31,0                                        :rem 124
1450 IFPEEK(VC+31)AND1=1THEN1590                       :rem 103
1460 IFHY=0THENSE=SE+1                                  :rem 96
1470 POKEVC,X:POKEVC+1,Y                               :rem 251
1480 GOTO1320                                           :rem 204
1490 REM *** IPERSPAZIO ***                             :rem 180
1500 PRINTCHR$(30)                                      :rem 8
1510 PRINTCHR$(19)TAB(13)"IPERSPAZIO"                 :rem 230
1520 POKEVC+21,0:HY=1                                   :rem 195
1530 RETURN                                             :rem 169
1540 REM *** FINE DELL'IPERSPAZIO ***                  :rem 26

```



```

1550 PRINTCHR$(19)TAB(13)"{ 10 SPAZI}" :rem 228
1560 POKEVC+21,1:HY=0 :rem 199
1570 RETURN :rem 173
1580 REM *** ESPLOSIONE *** :rem 175
1590 POKE2040,14 :rem 85
1600 FORV=15TO0STEP-.3:POKEVC+21,1 :rem 49
1610 POKES+4,129:POKES,100:POKES+1,3+V :rem 226
1620 POKES+24,V:POKEVC+21,0:NEXT :rem 195
1630 FORK=1TO1000:NEXT :rem 71
1640 POKE2040,13 :rem 80
1650 PRINTCHR$(19):FORT=1TO4:PRINTCHR$(17) :rem 80
1660 NEXT :rem 12
1670 PRINTTAB(15)"FINE GIOCO"CHR$(17) :rem 122
1680 FORK=1TO3000:NEXT :rem 78
1690 SE=0:GOSUB1700:GOTO1180 :rem 148
1700 REM *** PAGINA DI PRESENTAZIONE *** :rem 204
1710 U$=" [<2>]{ 6 SPAZI}{RVS}E M [<*>]{GIU'}{ 4 SIN}
      { 2 SPAZI}W {YEL} [<*>][<2>]{GIU'}{ 6 SIN}
      { 4 SPAZI}{YEL}[<T>]M [<2>]{GIU'}{ 7 SIN}E{ 3 SPAZI}
      {OFF}E {YEL}[<*>]" :rem 76
1720 U$=U$+" [<2>]{GIU'}{ 8 SIN}{RVS}E{ 2 SPAZI}N {GIU'}
      { 6 SIN}E N [<H>] {GIU'}{ 7 SIN}EN [<H>]{ 3 SPAZI}
      {GIU'}{ 7 SIN} [<H>]{ 2 SPAZI}N N{GIU'}{ 3 SIN}"
      :rem 132
1730 U$=U$+"{ 4 SIN}{ 4 SPAZI}[<H>] [<H>]{GIU'}{ 7 SIN}
      N{ 5 SPAZI}{GIU'}{ 7 SIN} [<H>]{ 5 SPAZI}" :rem 127
1740 C$=" { 5 SPAZI}{GIU'}{SIN} {GIU'}{ 2 SIN}{ 2 SPAZI}
      {GIU'}{ 3 SIN}{ 2 SPAZI}{GIU'}{ 3 SIN}{ 2 SPAZI}
      {GIU'}{ 3 SIN}{ 3 SPAZI}{GIU'}{ 3 SIN} {GIU'}{SIN}
      {GIU'}{SIN} {GIU'}{SIN} {GIU'}{SIN} { 2 SIN}"
      :rem 63
1750 POKE53281,0:POKE53280,0 :rem 34
1760 PRINT"{CLR}{GIU'} {BLU}{RVS}[<F>]{ 2 DES}[<K>]{OFF}
      [<V>]{ 8 SPAZI}[<D>][<F>][<D>][<F>]" :rem 40
1770 PRINT" {RVS}[<K>]{ 2 DES}[<K>]{OFF}{ 10 SPAZI}[<K>]
      [<K>][<C>]" :rem 190
1780 PRINT" {RVS}[<K>]{ 2 DES}[<K>]{DES}[<D>][<I>]{DES}
      [<D>][<I>]{DES} -{DES}{OFF}[<K>] [<K>]{RVS}[<K>]"
      :rem 243
1790 PRINT" [<C>]{RVS}[<C>]{OFF}[<I>]{RVS}[<D>]{DES}[<C>]
      {OFF}[<I>] {RVS}[<C>]{OFF}[<I>] {RVS}[<C>]{OFF}[<I>]
      {RVS}[<C>]{DES}[<C>][<K>]{OFF}[<F>]" :rem 196
1800 PRINT"{GIU'}{CYN}{ 2 SPAZI}[<D>][<F>]" :rem 177
1810 PRINT"{ 2 SPAZI}{RVS}[<N>][<H>]{OFF}{ 17 SPAZI}[<V>]
      { 4 SPAZI}[<V>]" :rem 25
1820 PRINT" {RVS}[<K>][<C>][<V>]{OFF}[<K>] {RVS} [<I>]
      {DES} [<I>]{DES}[<I>] {DES} [<I>]{DES} [<I>]{DES}
      {OFF}[<K>][<C>]{RVS} [<C>]{OFF} [<K>]" :rem 185
1830 PRINT" {RVS}[<V>]{ 2 DES}[<C>]{OFF} [<I>]{RVS} {OFF}
      [<I>]{RVS} {DES}- {OFF} [<I>]{RVS} {OFF} [<I>]{RVS}

```



```

      {DES} [<C>] {DES} [<L>] [<K>] {OFF} [<F>] {RVS} [<C>]"
                                                    :rem    45
1840 PRINT" { 4 GIU' } { 22 SPAZI } [<4>] M [< 2 M>] [< 2 G>] N"
                                                    :rem   172
1850 PRINT" { 22 SPAZI } [<P>] {RVS} U { 3 * } I {OFF} [<P>]"
                                                    :rem   127
1860 PRINT" { 22 SPAZI } [<P>] {RVS} -W W- {OFF} [<P>]" :rem    10
1870 PRINT" { 23 SPAZI } {RVS} - [ <E> ] - {OFF}" :rem   176
1880 PRINT" { 23 SPAZI } {RVS} -U*I- {OFF}" :rem    94
1890 PRINT" { 23 SPAZI } {RVS} J { 3 * } K {OFF}" :rem    28
1900 PRINT" { 22 SPAZI } [<8>] [ 2 SPAZI ] {RVS} { 3 SPAZI } {OFF}
"                                                    :rem   218
1910 PRINT" { 20 SPAZI } {RVS} E N M [<@>] N M [<*>]" :rem    16
1920 PRINT" { 20 SPAZI } {RVS} [ 2 SPAZI ] [ <H> ] { 5 SPAZI } [<N>]
{ 2 SPAZI }" :rem    13
1930 PRINT" { 20 SPAZI } {RVS} { 2 SPAZI } [<H> ] { 5 SPAZI } [<N>]
{ 2 SPAZI }" :rem    14
1940 PRINT" { 20 SPAZI } {RVS} { 2 SPAZI } [<H> ] { 5 SPAZI } [<N>]
{ 2 SPAZI } {OFF}"; :rem   220
1950 FORDS=0TO9:PRINT" {HOME} { 14 GIU' }"TAB(DS);C$;"
{ 11 SU }";U$:NEXT :rem   234
1960 PRINT" {HOME} { 14 GIU' } {SIN}";:FORI=1TO11:PRINTSPC(21
)" { 19 SPAZI }";:NEXT :rem   176
1970 PRINT" {SU} { 19 SIN } {CYN} [<@>] [<P>] [<O>] [<I>] [<O>]
[ <P> ] [ <O> ] [ <P> ] [ <O> ] [ <I> ] [ <P> ] [ <@> ] { 2 SU }";
                                                    :rem    2
1980 RETURN :rem   178
1990 DATA 120,173,20,3,141,29,192,173,21 :rem   171
2000 DATA 3,141,30,192,169,71,141,20,3 :rem    55
2010 DATA 169,192,141,21,3,88,96,120,173 :rem   178
2020 DATA 29,192,141,20,3,173,30,192,141 :rem   160
2030 DATA 21,3,88,96,173,27,192,205,16 :rem    82
2040 DATA 192,240,3,76,65,193,169,255 :rem    42
2050 DATA 141,27,192,162,0,160,0,185,2 :rem    60
2060 DATA 220,141,28,192,169,224,153,2 :rem    73
2070 DATA 220,185,0,220,72,173,28,192 :rem    23
2080 DATA 153,2,220,189,8,192,221,21,192 :rem   173
2090 DATA 189,9,192,253,22,192,144,18 :rem    44
2100 DATA 189,8,192,157,21,192,189,9,192 :rem   198
2110 DATA 157,22,192,104,74,72,76,162 :rem    30
2120 DATA 192,104,74,72,176,13,222,21 :rem    19
2130 DATA 192,189,21,192,201,255,208,3 :rem    77
2140 DATA 222,22,192,189,21,192,221,12 :rem    68
2150 DATA 192,189,22,192,253,13,192,144 :rem   135
2160 DATA 18,189,12,192,157,21,192,189 :rem    95
2170 DATA 13,192,157,22,192,104,74,72,76 :rem   183
2180 DATA 207,192,104,74,72,176,8,254,21 :rem   183
2190 DATA 192,208,3,254,22,192,189,0,192 :rem   184
2200 DATA 221,17,192,189,1,192,253,18 :rem    29
2210 DATA 192,144,18,189,0,192,157,17 :rem    36

```


2220	DATA192,189,1,192,157,18,192,104	:rem	86
2230	DATA74,72,76,1,193,104,74,72,176	:rem	87
2240	DATA13,222,17,192,189,17,192,201	:rem	77
2250	DATA255,208,3,222,18,192,189,17	:rem	37
2260	DATA192,221,4,192,189,18,192,253,5	:rem	187
2270	DATA192,144,18,189,4,192,157,17	:rem	46
2280	DATA192,189,5,192,157,18,192,104	:rem	96
2290	DATA74,72,76,46,193,104,74,72,176	:rem	150
2300	DATA8,254,17,192,208,3,254,18,192	:rem	131
2310	DATA104,74,176,5,169,1,153,25,192	:rem	128
2320	DATA200,232,232,224,4,240,3,76,91	:rem	109
2330	DATA192,238,27,192,108,29,192	:rem	200
2340	DATA35994:REM *** CHECKSUM ***	:rem	94
2350	REM *** DATI SPRITE 0 (ASTRONAVE) ***	:rem	215
2360	DATA0,32,0,0,32,0,0,32,0,0,112,0,0	:rem	104
2370	DATA80,0,0,112,0,0,112,0,0,112,0,0	:rem	110
2380	DATA248,0,0,248,0,0,248,0,0,248,0	:rem	103
2390	DATA0,248,0,2,250,0,2,170,0,6,171	:rem	96
2400	DATA0,6,171,0,6,171,0,6,171,0,7,39	:rem	148
2410	DATA0,7,39,0	:rem	104
2420	REM *** DATI SPRITE 0 (ESPLOSIONE) ***	:rem	35
2430	DATA0,16,64,34,16,128,19,9,16,8	:rem	27
2440	DATA200,96,4,68,64,2,32,128,48,9,0	:rem	176
2450	DATA12,172,28,2,68,224,0,17,0,1	:rem	9
2460	DATA168,48,24,37,8,97,64,128,2,8	:rem	100
2470	DATA96,4,136,16,1,36,140,2,36,64,4	:rem	171
2480	DATA68,32,8,66,0,16,2,0,0,0,0	:rem	160

SCALDA IL JOYSTICK E GASATI CON



...Compilation... ..

JACKSON SOFT

**SONO
IN EDICOLA**

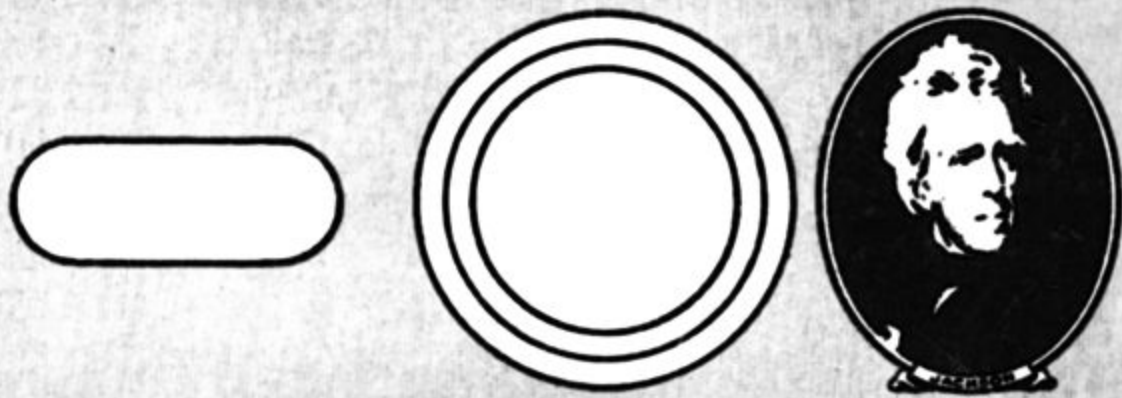


**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**

Milano-Londra-Madrid-San Francisco

IL VERO GIOCO COMINCIA ADESSO

LIBRERIA



JACKSON

**A Milano,
in via Mascheroni 14.
La prima software
libreria italiana**

Un tempo si andava in libreria per il gusto della scoperta, per il piacere di esser informati sulle novità. Per incontrarsi, discutere, chiedere un consiglio al libraio-amico. Tutto questo è ancora possibile, per un prodotto assolutamente nuovo: libri e riviste di informatica italiani ed esteri, software, giochi.

Dove? Alla **Libreria JACKSON**.
La prima software - libreria italiana.

A Milano, in via Mascheroni 14.

TEL. 02-437385

Vieni a trovarci: ti aspettiamo.